SPEC

SEGA PLAYERS ENJOY CLUB

表紙 アレックス・キッド天空魔城／ILLUST YOKO・K

■オカル倶楽部

■メガドライブ改造

■ハイテッ君

■アソビン教授のハイテクセミナー

特集 アソビン教授の P・SIIPLAY講座

特集 アレックスキッド天空魔城

1989・2・6

2

『アレックス・キッドのミラクルワールド』でジャンケン大王を倒したアレク。だが彼の父、サンダー王の行方は分からずじまいだった。その行方知れずのサンダー王を捜しに、アレクは「父を訪ねて三千里」するのであった。

これがメガドライブ・ソフト第５弾！アレク・シリーズ第４弾！
『アレックス・キッド　天空魔城』だ！

アレク・シリーズ第４弾っていっても正確には５本のゲームでアレクは活躍している。『天空魔城』と直接ストーリーがつながっている『ミラクル…』。『ミラクル…』とはストーリーがつながっていない外伝（？）ビデオ・ゲーム版『アレックス・キッド　失われた星たち』。アレクが平和なラダクシャンでＢＭＸを楽しむサイド・ストーリー、『アレックス・キッドのＢＭＸ』。『失われた…』のマスターシステムへの移植版『アレックス・キッド　ロスト・スターズ』。まるでアレクが江戸時代にタイムスリップしたみたいなアクション・アドベンチャー『ＰＲＩＮＣＥ　ＡＬＥＸ　HI TECH WORLD』。（エッ？ そんなゲームなんて聞いたことないって？ 実はそのとーりなんです！ みんなが知らないのも当り前『ＰＲＩＮＣＥ…』ってゆーのは、『あんみつ姫』をアメリカ輸出向けにキャラクターをアレクに変えたゲームなんだ。） それと今回のアレク、初のメガドライブ・ゲーム『天空魔城』ダ！

ウ〜ン、どんどん広がるアレク・ワールドってとこかな。

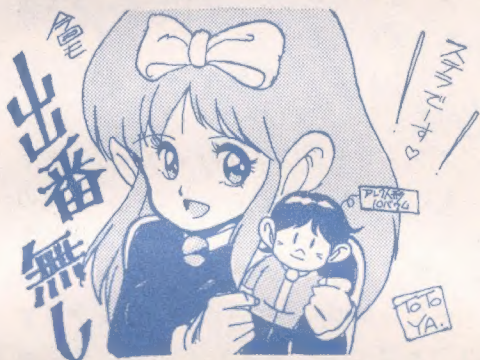
それじゃァ、そろそろ『天空魔城』について紹介していくヨ！

『天空魔城』は『ミラクル…』とおなじアクションゲームなんだけど、いろいろとパワーアップしてる所があるゾ！

画面が両方向にスクロールするようになったし、１種類のアイテムを複数持てるようになって、スコパコサイクルやプチコプターといった乗り物も好きな時に乗り降りできるようになったんだ。それにキックやほふく前進といったアレクのアクションの種類も増えたゾ。

そして「アレクと言えばジャンケン、ジャンケンと言えばアレク」と格言(？)にもあるとーり『天空魔城』でもジャンケンは健在だ！だけど今回はタダのジャンケンじゃない！なんと野球ケンだ！脱ぐか、脱がされるかの真剣勝負！（キャッ、Ｈ！）しかも、ショップでお買物する時にも野球ケンに勝たないとアイテムが手に入らないゾ！だけど、ジャ

ンケンに弱い人も心配しなくていいヨ。ショップでの野球ケンはチョットしたテクニックがあるんだ。ジャンケンの曲がかかっている間にボタンを押すと、その時点で勝負！とゆーことになる。だからアミュレット（黒い宝箱に入っているゾ）を使うと相手の手が見えるから簡単に勝つことができるんだ。ただし、このテクニックはボスとの野球ケンには使えないからチューイするよーに。

それからパワーアップした中で忘れちゃいけないのが、ターニャさんのサウンドだ！さすがはメガドライブ！といったステレオサウンドを聴かせてくれるゾ！『天空魔城』のスタッフの方からも「ぜひヘッドホンで聴いてネ！」とゆーコメントがあったから『天空魔城』をプレイする人は一度お試しあれ。

これだけパワーアップしたゲームなのに『天空魔城』は２メガのゲームなんだ。メガドライブのゲームって４メガのゲームがほとんどなのに、ナゼ『天空魔城』は２メガなのか？それは「メガドライブのユーザーに、良いゲームをより安い値段で楽しんでもらいたい」とゆーオリコウさん的な理由もさることながら、やはり１番は「２メガで、どれだけのゲームができるか？」とゆー、ゆーなれば「２メガの限界に挑戦しよう！」といったセガ開発のイキゴミからなんだ。

ゲームの中で１番容量が必要なのがグラフィックなんだけど、凝りに凝ったグラフィックをバンバン使ったゲームじゃなくて、もっと指先で楽しんでもらおう！とゆーのがこの『天空魔城』なんだ。だからといってタイトルにもある天空魔城までは、ケッコウ誰でも行けるようにしてあるからアクションがニガテな人も安心してネ！

ところで、この『天空魔城』の企画を担当しているのはナント、このＳＰＥＣのオサール編集長（！！）なのだ！

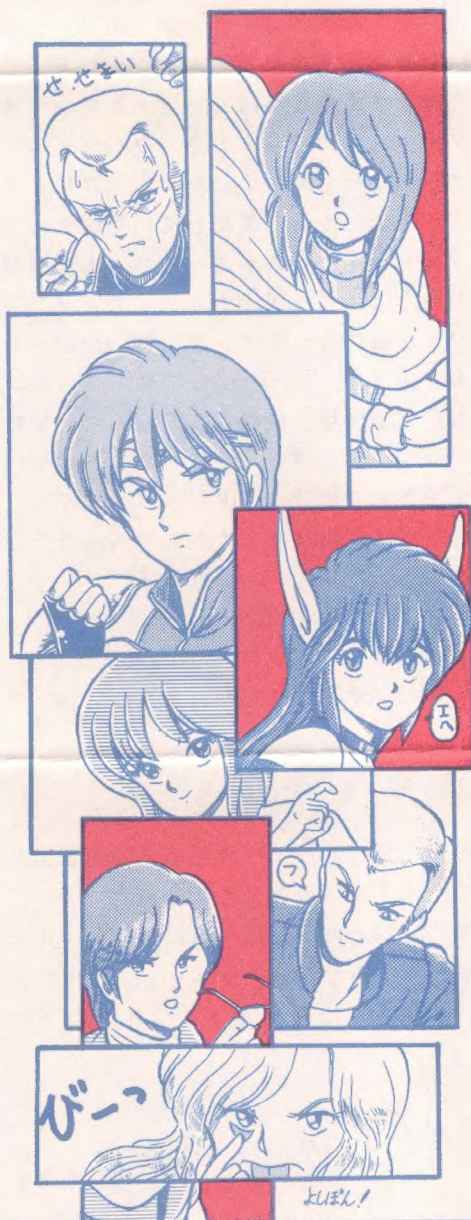
オサール編集長は、『ファンタシースター』（Ｉのほうネ）や『ウッディポップ』の企画もやっていたから、アレクのアイテムにルツが愛用していたフラードマントなんてーのがあったり、天空魔城の中では『ウッディポップ』のキャラクターが敵になってアレクに襲いかかって来るんゾ！　こーいったスタッフの遊びも『天空魔城』には入ってるんだ。ソウソウ、スタッフといえばサウンドのターニャさんもピラミッドのラウンドでボスとして特別出演してるから、あんまりいじめないでネ！

『アレックス・キッドの天空魔城』は、もーすぐ発売だから楽しみに待っててネ！

では、で…あァ、と忘れるとこだった。前号のメガドライブの記事で問題を出してたネ！「メガドライブ２台で…」ってやつ、答えはテレビを横に並べたマルチモニターのゲーム（ゲーセンでは出てるけどあえて名は伏す）だよ！スゴイでしょ？

では、では…。

（ＵＦＯぞう）

アソビン教授の P・S II
ファンタシースターIIPLAY講座

やあ、みんな。私がアソビン教授である。

生徒；ゲーマーみき　「でも、ハイテクセミナーじゃないんだよね。教授にアドバイスしてもらいながらクリアしようっていうんだよねーん。」

さあ、始めるぞ。みき君！

「スイッチ、オン！デモも忘れずに見て…と。」

まず、主人公（ＰＬＡＹＥＲ）の名前を決める（名前をつけない場合はユーシスという名になる）のだが、自分でおもいっきりのめり込めるいい名前をつけてあげよう。

「やだもん、と。」

……。すると、プロローグが始まる。（ＳＰＥＣ１号のオリジナルストーリーを見てもらおう。）

「あ、ネイちゃんだ。かわいー。『一緒につれていって』、だって。」

さあ、いよいよ冒険だ！

スタート地点は自分の家のあるモタビア星の首都パセオというところ。総督のいるセントラル・タワーを中心にたくさんの店がある。

セントラル・タワーの中にはモタビアのことについて教えてくれるライブラリーや、アイテムを預かってくれる友達の家もある。ライブラリーでモタビアについて学んでおこう。次に、

「買物、買物。」

静かに。パセオにある店は７店。武器、防具、アイテムの店、傷や毒に侵された人の治療をしてくれる病院、死者の復活のクローン・ラボ、セーブをしてくれるデータメモリー、そして町から町を結ぶテレポート・サービスだ。６０メセタで１度行ったことのある町へテレポートさせてくれるんだ。ＰＳⅡはマップが

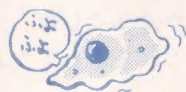
広いからすごく便利だね。
「わーい。テレポートしたい。」
まだ他の町に行ってないじゃないか。
「じゃ、行きましょーよ。教授。」
慌てないように。町の中の人達の話を聞くのを忘れてはダメだ。歩いている人の方を向いてＡボタンで話ができる。
「次の町目指して出発だー！」

「思ったより楽に着きましたね。敵もなんとかやっつけられたし。」
　運が良かっただけだと思うが…。
「なんか、この町荒れてません？」
　うん。町の人の話をよく聞いてごらん。「ふむふむ。教授、これからどうしましょう。あんまりお金もないし…。」
　一度パセオに戻ってみようか。

「えーん。全滅しちゃったよーん。」
油断するからだ。ちゃんと状況をみて戦闘の指示を与えないからだ。ＰＳⅡの戦闘はコマンドを与えたらオートで行われていくのでボーっと見てると悲劇が起こっても気づかないぞ。アニメーション処理は迫力があって夢中になるのは分かるが、状況に応じて戦い方をコマンドで指示していくのを忘れないように。
「そんなに遠くないし、余裕で歩いて帰れると思ったのにー。」
そういうときテレポート・サービスを使うんだよ。
「うえ〜ん。セーブしてないっ！！」
最初からやり直しだ。セーブはまめに。

「おおっ。このお方は！」
主人公の旅の噂を聞いて、仲間になりたいという人物がパセオの家を訪れて来ることがあるので、ときどき戻って暖かく迎え入れてあげよう。パーティーは主人公とネイを入れて４人まで。仲間はいろんな職業のスペシャリスト。状況やモンスターにあわせてメンバーを選んでいこう。仲間はずれにしていると後で力を借りたいとき困るぞ。武器や防具もよりいいものを揃えていこう。武器と盾は装備するときちゃんとどちらの手に持つかを考えるんだぞ。
「悲しい、たずらがまた死んだ。」

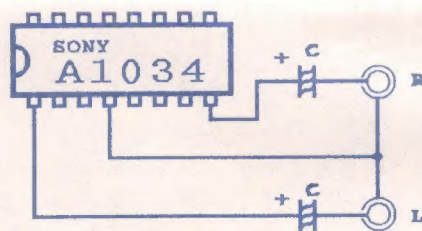
　さて、いよいよダンジョンだ。みき君、装備、体調は。
「ばっちりです。」
体力回復の薬は持ったかね？
「はい、ここにあるよーん。」
　ＰＳⅡのダンジョンは少し斜め上からみたものだ。３Ｄダンジョンと違って通路の幅や、壁の形や大きさが自由につくられているのでマッピングがちょっと大変かもしれないな。
「うぅ。迷子になったよーん。」
各フロアはシューターで上下に移動できる。シューターの位置をマップに書き込んでいくと分かりやすいぞ。
「ラッキー。宝箱だよーん。」
取り残しのないように。あとそれから、「ダンジョンではおのれの目を信じるでないぞ。」

「教授、やっとここまできましたね。ひぃひぃ。」
うむ。
「おおおーっ。こ、この展開は。」
まだまだ先は長い。これからが、ＰＳⅡの世界なのだよ。そしてＰＳⅡはクリアするだけが目的ではない。この世界についてもっと感じるのだよ、みき君！
「はいっ、教授。がんばります！！」

（ゲーマーみき）

メガドライブ改造

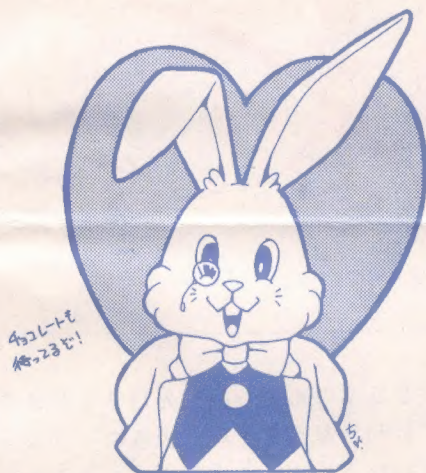
　今回は、ヘッドホンを持っていない人でもステレオで、メガ・ドライブの音が聴くことが出来るようになる、最新兵器ステレオ・アダプターです。
　それじゃー、早速回路の説明へと移りましょう。
　今回の改造は、メガ・ドライブ本体を開けるので、慎重に作業を行ってください。まず本体を開け、パワースイッチの近くにあるソニー製のＡ１０３４というＩＣを探します。そして回路図の通りに配線すれば完成です。
（ううっ、なんていい加減な。）
　今回の記事は、アメリカから帰ってきた次の日に書いたので、手抜きになってしまいました。ごめんなさい。
（でも、回路は手抜きじゃないから）

部品リスト	
電解コンデンサ	４．７μＦ×２
ＲＣＡジャック	×２
配線材少々	

（以上、時差ボケの直らない
ＷＯＲＫＳ　ＮＩＳＨＩでした）

ミュージック ギャラクシー

　明けましておめでとうございます。
　皆さん、お正月はいかが過ごされましたか？すっかりカウチポテトした人も多いのでは？
　<ＣＤ　12/28　発売>
　ところで、12/28に発売になったＣＤをもう聴いてくれたかな？ アレンジバージョン４曲入り、全70分にわたる豪華版。アレンジャーの強力なバックアップを得て内容の濃いものになっています。とりわけゲーム作りと重なってスケジュールが厳しい中での録りでした。その辺の苦労がにじみでているんじゃないかな。
　<メガドライブ スパークリング>
　2/9,11,12とＳＳＴバンドのライブがあるのは皆知ってるよね。まだ、誰が出るとか何をやるとかはヒミーツだけど、ＡＶを駆使したステージにするつもりです。場所も、出演者もカンペキなので観ごたえ聴きごたえのあるステージになるでしょう。楽しみにして下さい。
　そうそう、レコーディングとＳＳＴバンドに関して、ＢＥＥＰ・ゲーメスト・コンプティークの３誌からインタビューを受けました。２月号か３月号の記事になる予定です。だいたい同じ様な内容を話したつもりだけれども、どんな記事になるか楽しみです。

　今回はこのへんで。次号では、発売予定のゲームの聴きどころをお届けしようと思っています。　　　　（ＢＯ）

アソビン教授の
ハイテクセミナー

新しい年が明け、平成元年の今年も、私アソビンはさらなるゲームテクの発展のためにがんばっていくぞ。

大阪府　谷村宗孝君よりの質問

Ｑ：Ｒ－ＴＹＰＥでスーパーステージのボスが倒せません。

Ａ：ボスの弾を撃ってくるところの上の眼のようなところが弱点です。光っている時でないと攻撃を受けつけないし、タイムもキビシイのでかなりの努力が要求されます。

＊　　＊　　＊　　＊

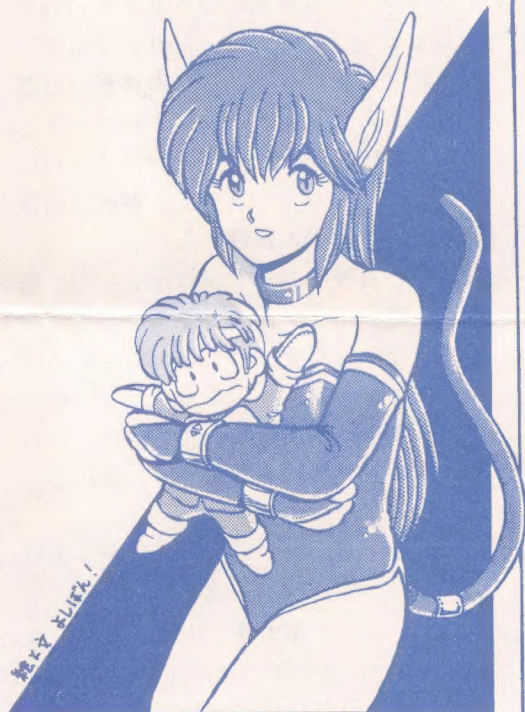
より高度な技術習得を目指していこう。悩みは私にドーンとぶつけてきなさい。　質問を待っているぞ！！

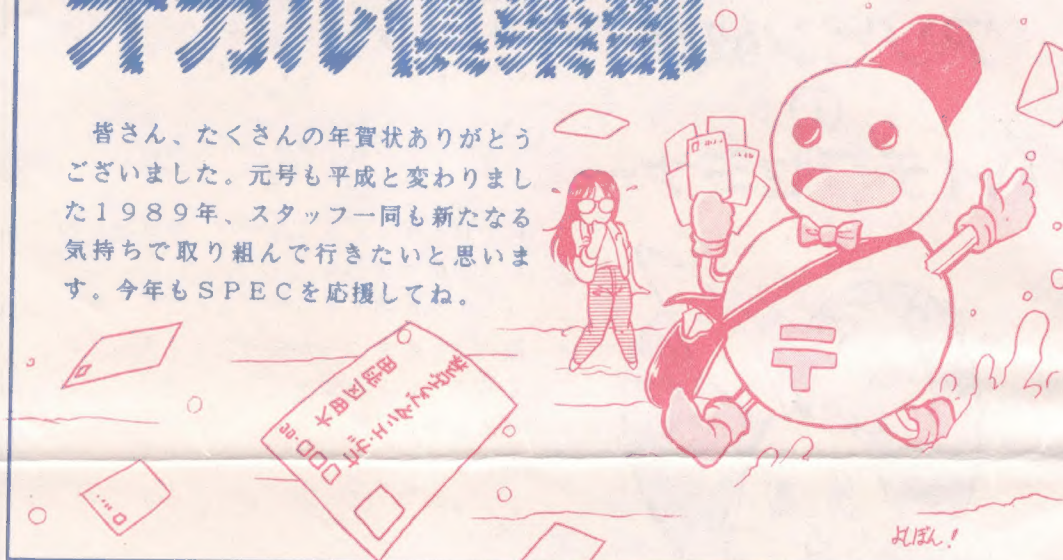
ファンタシースターII

シッポの謎

どーも！よしぼんです。ＳＰＥＣや、ゲーム誌にＰ・ＳⅡのイラストを送って下さった皆さん、ありがとうございます。（ちゃんと見てますよ。）

中でもネイのイラストが圧倒的に多いのですが、それらのネイには大抵『シッポ』が描いてあるんですね。某ゲーム誌でも問題になっていましたが、ネイには『シッポ』があるのか？

答えは、「『シッポ』はあったけど、今はない」です。当初、ゲーム画面上でもネイにはちゃんと『シッポ』があったんです。でも事情により全部とってしまったんです。でも個人的にはネイには『シッポ』があった方が好きですよ。

オカル倶楽部

皆さん、たくさんの年賀状ありがとうございました。元号も平成と変わりました１９８９年、スタッフ一同も新たなる気持ちで取り組んで行きたいと思います。今年もＳＰＥＣを応援してね。

１２月２８日、ＳＰＥＣからメンバーズカードが届きました。やっぱこのＳＰＥＣってゆー文字は最高ですね。

それから、ＳＰＥＣの会員が集まってゲーム大会したり、メガ・ドライブのモデムを使っての情報のやりとりもいいかもしんない。なんて思ったりしてます。

それと、全然ＳＰＥＣと関係無いけど最近やっと「スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド」を終わることが出来ました。ハッキリ言って一番最後の迷路は苦労・苦労の連続でした。
ＢＵＴ、最後のドラゴンはたいしたことなかった。今、冬休みで今年終わることの出来なかったゲームを一つでも終わらせるようがんばっているんだけど、なかなかうまくいきません。（スペースハリアー３Ｄ、アフターバーナー、ＳＤＩ、ｅｔｃ・・・）

みなさんも、新しいゲームばかり追いかけないで古い名作を探しましょう。

（富山県　山森　貴弘）

◎私はゲームがへたなので、終わってないゲームばっかりです。しくしく。

みなさんこんにちは。先日やっとＳＰＥＣ創刊号が来ました。表紙のイラストを描いたよしぽんさん、すっごいうまいですね。僕もイラストを描きたいんだけどヘタなんです。ウマくなる方法を教えてください。

（岡山県　逸見　洋）

◎よしぽーん、ほらほら答えるんだ。

◆①目をつぶりながら描く
②しぶとく神様に祈り続ける
③絵のうまい友人をつかう

以上の事をしてもうまくなりません。本当は、たくさん描いて練習してちょうだい。（よしぽん）

◎私は、よしぽんが絵を描く前に、一生懸命何かを拝んでいるのを知っている・・・。

Ｂｅｅｐなどの雑誌で「メガドライブ」が買えなくて悲しー。」という内容のお手紙をたまに見かけますが、こっち（群馬）の方には山になる程（とはいきませんが１０台くらい）売っているとこ

ろもあります。それにもう１６，８００円で売っている所もあって、（一応フォローとして売れ残っているわけでもなく、お店の人に聞いた所、わりと（？）売行きはいいそうです。）僕は今年受験生の身でありながらお年玉で獣王記とスペハリⅡとセットで買っちゃって両親からの圧力に耐えながら、ＰＬＡＹしているわけです。

ところで、もし、僕のこのヘタクソな文を読んで下さる人で、「まだ買えないよー。」という人はこの機会に（？）群馬に買いに来ればいいと思います（というわけにもいかないか）。でも、こういう時は田舎の方がいいのかなーとつくづつ感じます。

（群馬県　８月にマスターシステムを買って、１０月にがくぜんとした男）

◎さあ、メガドライブが買えない人は田舎の方を探してみよう。でも、もう東京の方でも手にはいるようになったんじゃないかな？

（広島県　橋本　晴男）

先日、やっとメガ・ドライブを買い、メガ・ドラの息吹を聴いています。

私の方は、ＡＶの方は特にニブイのでＦＭだのＰＣＭといったことにあまりありがたみを感じていません、うーん。ＰＳＧの音だけ聴いていたからだと思いますが、それでもよかったと思いました。

Ｐ・ＳⅡの人気はすさまじいようです。（売りに出る前からの人気がすごい）

Ｂｅｅｐ、ゲーム・ボーイを見てそのすごさを見ました。しかし、３Ｄメイズ、乗り物が少ない（現時点で）とかなり目玉をバッサリ切ってました。セガにとっては、かなりのセールスポイントなのに。ストーリーを前に持ってきてフォローしてあり、私は残念ではありませんでした。セガもかなりクエストしているんだし、アニメはすばらしい。でも、私の心をとらえたのは、勧善懲悪ではないということでした。

ゲーム・ボーイをみていると、「ネイ」の絵が多く書かれています。物語のキーなのかもしれませんが、やはり悲劇のヒロインなんでしょう。

それにしても、Ｐ・ＳⅡの主人公達はアンヌとヒューイをのぞいてみんなドロップ・アウトや暗い過去を持っている人ばかりですね。

（鹿児島県　笹本　龍一郎）

◎確かに暗いかもしれない！！きっと設定を決めたのが余りに脳天気な人なので、その反動で暗いキャラクターばかりになったんでしょう。でも、私は明るいヒューイが好きなんだよーん。ヒューイはとってもかっこいいのですよん。きゃほほ。

ちょう子お姉さんは、今何をしているのですか？ＪＯＹ－ＪＯＹテレホンにはでていないし、ＳＰＥＣの編集後記にも載ってないし、ひょっとすると”結婚”ですか？

（群馬県　蜂巣　吉成）

◆結婚？・・・まあそれは御想像にお任せするとして、今何をしているかと言うと、ちょう子お姉さんは、息をしており

ます。別名、ＣＨＯＫＯとも名乗っているようですが・・・さて、何をしているのでしょう。（ちょう子お姉さん）

素朴な疑問－ＳＰＥＣの封筒のアリサの口は大口を開けているのでしょうか。それとも、ふんばっているのでしょうか？　　　　　（福岡県　坪川　安宏）
◆虫眼鏡を使ってヨオ～クみてみましょう。ふんばってる訳あらへんがな！（ジュディＴＯＴＯＹＡ）
◎でも、私なんかこの手紙を読んだとき、そうかアリサはふんばっていたのかーと納得してしまった。

（東京都　小林　政志）

そういえば、創刊号は１０ページだったではないですか！！この分だとどんどんページが増え続けそのうちとめがねが必要になってしまうのでは！？どうなるのですか？やはりとめがね付きになるのか、はたまたこのままなのか。教えて下さい！！
（東京都　摩輪吉羅凄牙）
◎ふふふ、Ｖｏｌ．２を見ましたね。そうです、ちゃーんと”とめがね”付きになったのです。

（沖縄県　長本　光生）

セガのォォォー、技術力はァァァー、世界一ィィィー！！
やっと、届いたＳＰＥＣの創刊号、どんな記事が、載るのかと、楽しみにしていた。開けて、びっくり、その内容の濃さに驚いてしまった。中でも、注目したのは、ＲＧＢユニット。
メガドライブを買ったその日の内に分解して、つぎの日、ジョイスティックを作ってしまったメカきちの俺の事だ、これを見逃す訳がない。ＲＧＢユニットは他の雑誌にも載っていたが、回路がめんどくさい、信頼できないと言うことで製作できなかった。（今迄に何台のマーク３、マスターシステムが犠牲になったことか）
今回の記事は、回路が簡単、信頼出来るだろうと思い製作した。（内心不安だった）。
部品代３０００円、製作時間２．５時間、外見もきれいに仕上げた。さっそく接続してみた。「おお」、思わず声をあげてしまった。鮮やかだ、鮮明だ、はっきり言って、ガハハハものである。ゲームをしているテレビで、アナログマルチコネクターがあったら製作しなさい。宝

の持腐れですぞ。

もし、自分が作れないときは近所の電気好きな兄さんに頼もう。えっ、俺が？「うーん、時間があったらね。」

（宮城県　私が本当のＭｒ．Ｘ）

◎マーク３やＭ・Ｓを何台も駄目にしてしまったという話が泣けますねー。

◆ジョイスティックに頼ってはいけません。メガドライブの３ボタンパッドを使いこなしてこそ、あなたもりっぱなセガフリークです。

（ＷＯＲＫＳ　ＮＩＳＨＩ）

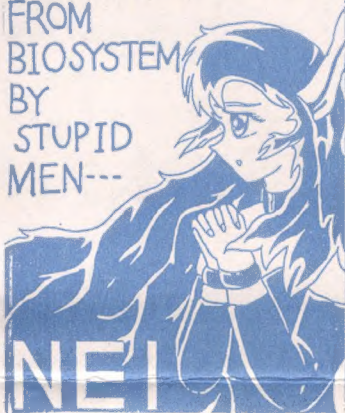
（静岡県　石川　由紀）

静岡太郎さん、ぜひ弟子にして下さい。（じょうだん？）ハイテッ君ガンバッて書いて下さいね。

（埼玉県　静岡太郎の弟子君）

◆簡単なカット２・３枚と所用時間を明記の上、「静岡太郎さん、ぜひ弟子にして下さい」係迄お送り下さい。厳選審査の上採用者はこちらから連絡致します（若い女性のみ応募資格あり）。

（静岡太郎）

◎かってにコーナーをつくるんじゅわない！！

（東京都　摩諭吉羅凄牙）

ＳＰＥＣの感想、みんなの近況、スタッフ・開発部への質問・希望など、皆さんのありがたーいお手紙は、

『〒１４４
東京都大田区羽田１－２－１２
セガ・エンタープライゼス
Ｈ・Ｅ事業部ＳＰＥＣ係　　』

まで、送って下さい。ペンネームもＯＫだよ。

そんなわけで、今回は浮上したオカルが担当しました。（◎がオカルで、◆が他のスタッフだよ）

【次号特集のお知らせだよーん】

”ＳＰＥＣ”ＶＯＬ．３のオカル倶楽部ではセガゲームのうちで好きなキャラクター、嫌いなキャラクター、思い出のアイテム特集をしたいと思っています。皆さん、自分の好きなキャラクター、嫌いなキャラクター名を書いてＳＰＥＣまでお手紙下さい。独断と偏見に満ち満ちた答えをまってるよ。理由なんかも書いてくれると、とーっても嬉しいな。これも上記の住所に送ってくださいね。

読者へのお願い

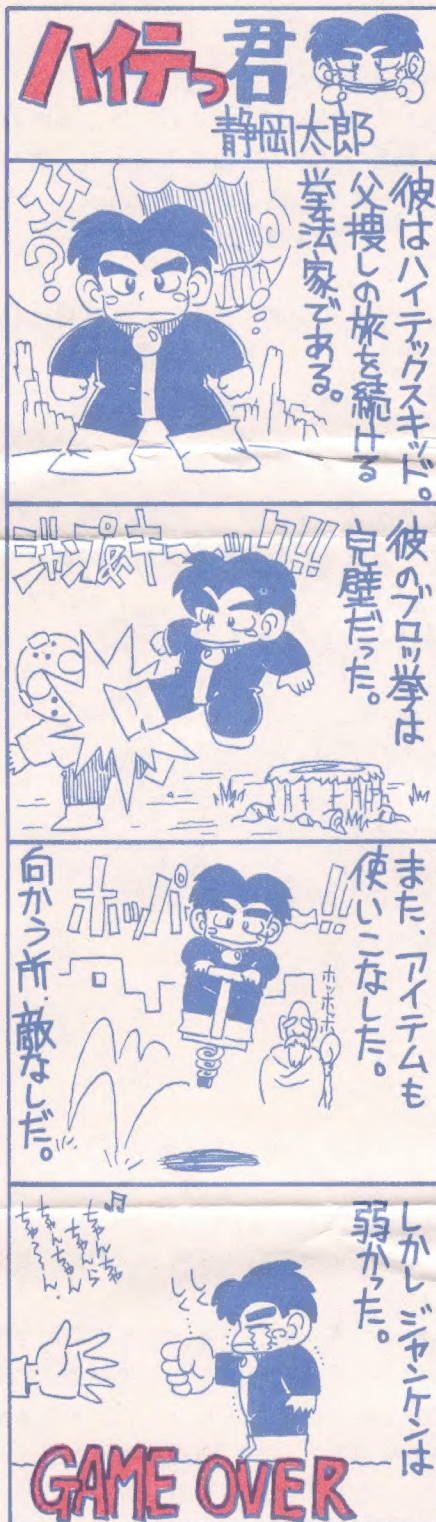
☆　ＳＰＥＣへのお便り、質問、などの投稿は　〒１４４
　東京都　大田区羽田１－２－１２
　（株）セガ　エンタープライゼス
　ＨＥ事業部　ＳＰＥＣ係　まで
　住所、氏名、年齢、会員ＮＯ．をしっかり書いて送ってください
　○○○コーナー宛（たとえばオカル倶楽部宛とかネ）と明記してくださいネ。

☆　各コーナーへ送ってもらった手紙には、あくまで誌上でしかお答え出来ませんので、これには返信用の切手などいれないでネ。

☆　引越しなどで、住所変更された方はその旨ＳＰＥＣ編集部までお知らせ下さい。

☆　カタログ希望の人の宛先はＨＥ事業部カタログ係だからね。面倒だけどＳＰＥＣへのお便りとは分けて送ってネ。

☆　会員カードは、旧年中に発送が完了しているので、未到着の方はＳＰＥＣ編集部までお知らせ下さい。

冬。スキーは痛いがアイスはおいしい。（ゲーマーみき）
マイケルが来た。次はルーカスかスピルバーグが来ないかな。（ＵＦＯぞう）
ラスベガスから帰ってきたら平成だった。（ＷＯＲＫＳ　ＮＩＳＨＩ）
ＰＳⅡが終わって平和な毎日を送っています。（よしぼん）
今年からペンネームにあったサインに変更しまっせ。（じゅでいＴＯＴＯＹＡ）
あったかいコタツでみかんが食べたいなー（ＣＨＯＫＯ）
爆撃機が頭上を飛んでいる。ＢＵＧの雨が降る。（バタりん）
ハレルヤ・ハレルヤ、今日も元気だ、ごはんがうまい。（オカル）
今年もよろしくお願いします。（静岡太郎）
家でも会社でも編集する私は何者？（フェニックスりえ）
平成元年。ＪＵＭＰ　ＵＰ　ＳＥＧＡ！（編集長オサール）

ＳＰＥＣ　ＳＥＧＡ　ＰＬＡＹＥＲＳ　ＥＮＪＯＹ　ＣＬＵＢ　ＶＯＬ．２
発行　１９８９年　２月　６日
発行所（株）セガ　エンタープライゼス